A jelenség
Történelem
Karakterek

...minden, amit tudnod érdemes

GameStar
IDG HUNGARY

A HALO melléklet a Gamestar magazin térítésmentes ajándéka,
önállóan forgalomba nem hozható.

HALO

A *Halo* minden idők egyik leghíresebb akciójátéka, és ugyan a trilógiát lezáró *Halo 3* egyelőre csak Xbox 360 játékkonzolon elérhető – a hangsúly az „egyelőre" szócskán van –, a *Halo* első két részének PC-s sikere után érthető, hogy mindenkinek ugyanolyan jelentőségű.

A következő oldalakon igyekeztünk minden olyan információt összegyűjteni a *Halo* univerzumról, mely érdekes lehet a sorozat veterán rajongói számára, de azoknak is, akik korábban még nem találkoztak a sorozattal. Itt van minden, amit a *Halo* világáról tudni érdemes.

Megismerkedhettek a *Halo* jelenség hátterével, a sorozat eddigi epizódjaival, a legfontosabb szereplőkkel, illetve *Halo 3* után tervezett egyéb kapcsolódó projektekkel. Időrendi sorrendben összegyűjtöttük a játékok és a játékokon kívüli események legfontosabbjait, azokat is, melyek a *Halo* regényekben bontakoztak ki – egyfajta történelmi áttekintést adva az emberek, a covenant és a flood harcáról, a 2160-tól 2252-ig, a *Halo 3* kezdetéig.

Jó szórakozást kívánunk,
GameStar Team

Hogy a Halo című játék és folytatásai pontosan mikor is lépték át a tömegmédia felé vezető halvány választóvonalat, és mikor lett egy jól csengő címből popkulturális jelenség, ma már nehezen visszakövetkeztethető.

A SISAK MÖGÖTT

Halo – a képernyőkön túl

Egy jó játék teszi? Egy ikonikus főhős? Vagy precízen kiszámított marketing-hadműveletek összehangolt sorozata? Valószínűleg mindez – és számtalan más apróság – együtt. A *Halo* név, és ikonikus főhőse, a jellegzetes zöld páncélba öltöztetett, arcát folyton sisak mögé rejtő szuperkatona, Master Chief mára jelképpé vált. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Las Vegas-i Madame Tussaud panoptikumban nemrégiben leleplezett Master Chief szobor, az első videojátékból elhíresült celebritás, aki helyet kapott a hús-vér sztárokról és híresség ekről mintázott viaszbábuk között. Most pedig, a *Halo 3* közeledtével még nyilvánvalóbb, hogy nincs hová elbújni a minden fronton támadó gépezet elől: a játékvilágon kívül állók is tudják már, mi a *Halo,* és olyanok is megismerik a főhős karakterét, akik soha nem tizedelték a képernyők előtt virtuális földönkívüliek virtuális hordáit.

Master Chief, a világsztár

A tömeghisztéria olyan méreteket ölt, amelyek korábban csak a legjobban beharangozott moziszenzációkat övezték: nem véletlen, hogy a Microsoft tervei szerint a nyár híres „harmadik részei" után (Pókember 3, A Karib-tenger kalózai 3) a játéksorozat harmadik epizódját szánják a legnagyobb durranásnak: a *Halo 2* megjelenése napján 125 millió dolláros bevételt hozott, a Pókember 3151 millió dollárral nyitott – a *Halo 3* legkevesebb 155 milliós indulással számol. Ez már nem az a ring, ahol mezei játékok mérik össze erejüket: a nézőkért-játékosokért (végső soron: vásárlókért) zajló harc nyílt színen, a média egészén át folyik. A szépreményű becslések pedig megalapozottnak tűnnek: a májusban indult *Halo 3* multiplayer béta-tesztben közel 11 millióan vettek részt – és ugyan a Microsoft hűvösen elzárkózott a spekuláció elől, a Crackdown című játékot, amelyhez exkluzív béta-teszt lehetőség járt, talán nem csak „saját" érdemei miatt vásárolták meg 1,5 millióan –, valamint a *Halo 3* már előrendelésben átlépett az egymillió eladott példányon.

Több mint játék

A tömeghisztériák bázisát mindig egy elhivatott rajongói kemény mag alkotja, amely ha esik, ha fúj, kitart kedvence mellett. Marketing ide

Reneszánszukat élik a machinimák, melyek az amatőr filmezés legegyszerűbb (és legolcsóbb) módját jelentik. Elég ehhez egy játék, amelyből a készítők célzottan vesznek fel jeleneteket, majd ezeket utókezelik, megvágják és utószinkronizálják. Minden idők egyik legnépszerűbb machinima sorozata a Red vs. Blue volt, mely júniusban fejezte be működését századik, jubileumi műsorával. A Red vs. Blue ugyan a Halo világában játszódott, meghökkentő népszerűségét annak is köszönhette, hogy nem csupán játékosoknak szóló „belsős" poénokra épült, hanem bárki számára érthető volt

A birodalmi rohamosztagos, netán Star Trek egyenruhában pózoló rajongók után a fanatikusok már Master Chief jelmezbe öltöznek..., több-kevesebb sikerrel

vagy oda, a *Halo* sosem lett volna ilyen sikeres, ha nem egy kiváló játék. Nem véletlenül lett a Microsoft első játékkonzoljának, az Xboxnak a legsikeresebb címe, a harmadik részt pedig nem véletlenül tartják a Microsoft és Sony között dúló konzolháború egyik fő szuperfegyverének. A játék maga nem különösebben korszakalkotó, inkább különféle elemeinek mesteri elegye lehet a titka. Talán a képi világ, az egymást váltó gyönyörű tájak és kietlen, futurisztikus komplexumok, talán a klasszikus és gregorián zenei elemeket is felvonultató háttérmuzsika. Talán a főhős, Master Chief, a hallgatag Clint Eastwood és arctalan űrcowboy keverék, aki egy Cortana névre hallgató, holografikus mesterséges intelligencia segítségével veri vissza a Földre pályázó idegen megszállókat, fáradhatatlanul. Talán az az apróság, hogy Master Chief sosem veszi le sisakját, arcát sosem mutatja meg.

A titok a sisak alatt lakozik

Akik nem játszottak még a *Halo* sorozat valamelyik epizódjával, persze nem igazán tudják elképzelni, hogy milyen lehet azonosulni ezzel a karakterrel, ők az aranyszínben tükröződő sisakot talán valamiféle korlátként fogják fel – a játékosok azonban magukat látják benne, saját arcukat képzelhetik mögé. Nem véletlen, hogy a Master Chief szinkronhangját szolgáltató Steve Downes (főállásban DJ és rádiós műsorvezető) nem jelent meg egyetlen *Halo*-val kapcsolatos Microsoft vagy Bungie rendezvényen sem – ő lenne a legközelebbi kapocs a karakterhez, de már a hangja is elég: a játék fejlesztői nem akarták, hogy bárki a megkerülhetetlennél jobban hozzá kösse a főszereplőt.

Finish the Fight?

Akárhogy is, a *Halo* már átlépett a három akciójáték keretein. A harmadik rész borítékolhatóan hatalmas siker lesz, rekordok dőlnek majd meg, a játékosok oda lesznek, és még több embert szippant magába a Halo-univerzum. Minden bizonnyal olyanokat is, akiket korábban nemigen hoztak lázba a játékok – erről egy sebészi pontossággal tökéletesre hangolt játék és egy gigantikus, tízmillió dollárral olajozott marketinggépezet gondoskodik. A *Halo* a Microsoft konzoljait összefogó Xbox brand ikonja lett, játékosok új generációjának jelképe. Eszköz, mely minden eddiginél hatékonyabban irányította rá a tömegmédia figyelmét a játékokra, a mögöttük álló hatalmas közösségre, és arra a tényre, hogy a szórakoztatóipar bármely más ágához hasonlóan már-már művészi szintre emelhető, minden korosztályhoz szóló médiumról van szó. A *Halo* a trilógia lezárásával is tovább él: bár a Peter Jackson produceri felügyeletében készülő Halo-film sorsa jelenleg bizonytalanná vált, a Gyűrűk Ura rendezője más titkos Halo-projekten dolgozik – lesz *Halo Wars* címmel egy stratégiai játék, további *Halo* regények és a Marvel, a világ legnagyobb képregénykiadó birodalma is külön Halo képregénysorozatot indít... Elvégre mindig lesz mitől megmenteni a Földet.

Pete Wentz, a Fall Out Boy frontembere leleplezi a Las Vegas-i Madame Tussaud panoptikumban Master Chief viaszszobrát – ezúttal nem kemény fából faragták

HALO SZTORI

„Előző részeink tartalmából...”

Halo (2001)

2555-ben járunk... Az emberiség nagyon régóta harcban áll a covenant nevű vérszomjas idegen civilizációval. Ezek a lények háborúval kelnek és háborúval fekszenek, valamint gyűlölik az emberiséget. Hogy miért? Nos, a vallásuk azt tanítja nekik, hogy az emberek mind eretnekek. A covenant hiedelem szerint egy „nagy utazás” várja a hívőket, de csak akkor, ha hatalmas gyűrűszerű tárgyakat aktiválnak, amelyek szét vannak szórva az egész galaxisban. Ezeket az óriási gyűrűket „Halóknak” hívják, és kreátoraik, a „forerunnerek” már rég kihaltak a galaxisból. A covenant hadakkal folytatott szünet nélküli háború az emberiséget alaposan megtizedelte. Az egykor virágzó kolonizált bolygók majdnem teljesen kipusztultak. Az emberi lakosságot a legtöbb planétán szinte teljesen kiirtották. A kegyetlen háborúk sorát azonban furcsa események alakították, méghozzá érdekes módon a covenant erők kárára. Az egyik ilyen mesterséges Halo-világot emberi erők fedezték fel, és a covenantok minden erőfeszítése ellenére sikeresen megsemmisítették. Az emberiség reguláris katonai erői azonban egyedül képtelenek lettek volna erre a feladatra: egy nagyon speciális egység, a Spartan 117-es kellett ahhoz, hogy sikeresen felvegyék a harcot az idegenek ellen. A Spartan 117-et sokan csak Master Chief néven ismerik, és azt még kevesebben tudják, hogy ő az utolsó élő tagja a legendás Spartan II katonai programnak, egyben ő az emberiség utolsó reménysége is.

Halo-történelem

2160

A Föld populációja kritikus méreteket ölt, emiatt pedig a lakosság tüntetéseket szervez, illetve új, radikális politikai pártok alakulnak. Az egyik ilyen párt, a Koslovics azt követeli, hogy a Föld teljes populációja térjen vissza a kommunizmushoz, és állítsák le azokat a szerveződő hadseregeket, amelyeket a nagy megakorporációk pénzelnek.

2170

Időközben egy félfasiszta szervezet, a Friedens is megalakul és Koslovicshoz hasonlóan – de persze ellenük is harcolva – próbál erőszakkal vezető pozícióba kerülni. Az UN hadserege már kevés ahhoz, hogy megfékezze őket, ezért megalakul, majd megerősödik az UNSC (United Nations Space Command), és mindkét milicista pártot legyőzi. Új, a teljes Földet irányító kormány alakul, amelyik az űrutazás lehetőségeit kutatja.

2291

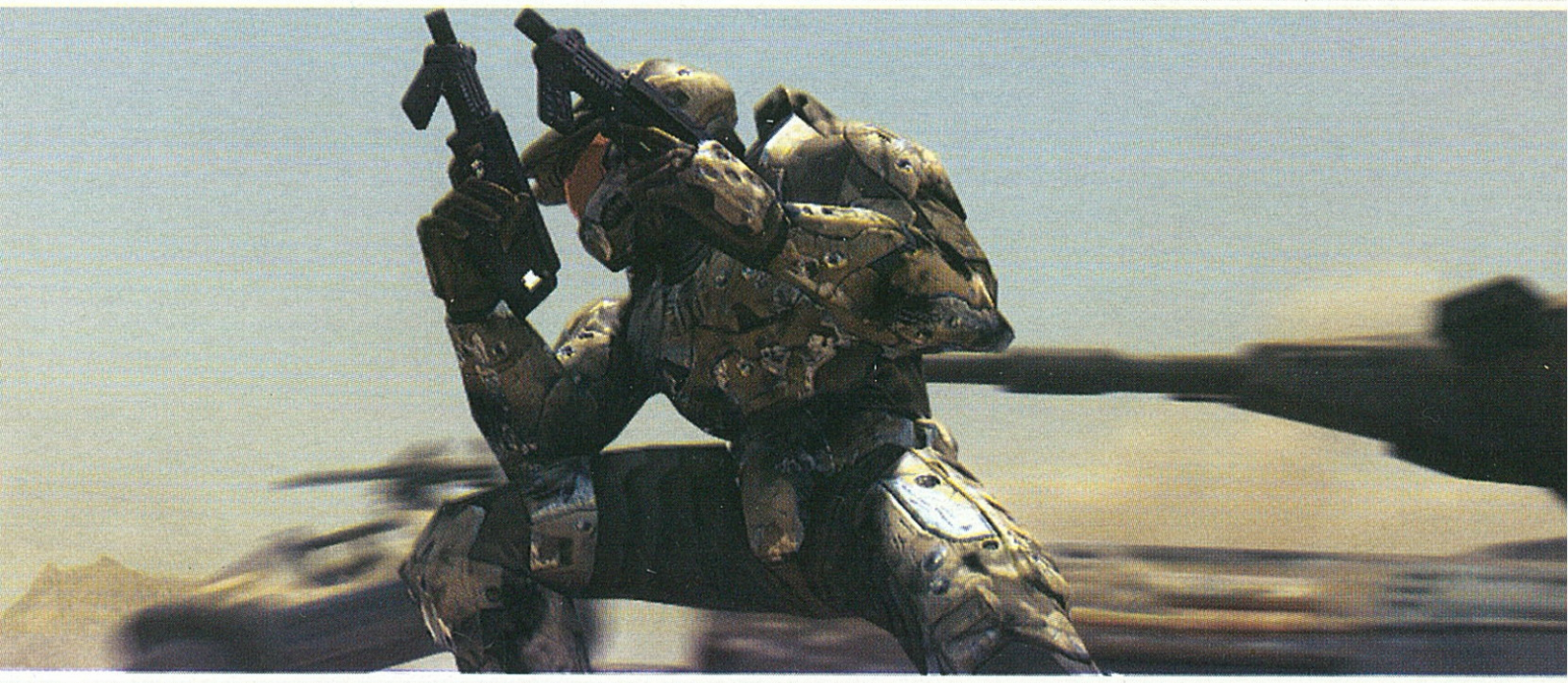
Több mint 120 évnek kell eltelnie ahhoz, hogy az első olyan technológiát kifejlesszék, amellyel sokkal messzebbre lehet utazni a világűrben, mint azelőtt. Ezt a technológiát Shaw-Fujikawa Translight Engine-nek hívják és az a lényege, hogy egyfajta „hiperűrugrással” jussanak el az űrhajók egyik pontról a másikra.

Halo 2 (2004)

A *Halo* folytatásában a konfliktus sokkal bonyolultabbá válik azáltal, hogy a covenantok között polgárháború tör ki, miután páran közülük rájönnek, hogy a covenant vezetőség, a „próféták" évek óta becsapják saját népüket. Ezek a halók ugyanis valójában nem egy „nagy utazásra" vinnék az idegen lényeket, hanem minden értelmes életet kipusztítanák az egész galaxisban. Mint az a második részből kiderül, valójában azért hozták létre ezeket a gigantikus gyűrűket a forerunnerek, hogy a legutolsó esetben fegyverként használhassák egy olyan veszedelem ellen, amely az egész galaxist kipusztítaná. Ezt az iszonyatos, rémséges erőt a covenantok között a legmagasabb rangban lévő őrült vezetők ébresztették fel. Hacsak nem születik valamilyen megoldás arra nézve, hogy felvegyék ellene a harcot, akkor ez a borzalom mindent elpusztít… Ez a titokzatos organizmus nem más, mint a Flood, egy rendkívüli értelemmel ellátott parazita, amely minden általa elpusztított lényt általa irányított bábokká (egyfajta zombivá) változtat, és nem nyugszik addig, amíg a teljes galaxisban található összes élőlény az ő hangjának nem engedelmeskedik.

A második Halót sikerült aktiválni, és ezáltal a maradék összes Halo is készültségi állapotba kerül. Ráadásul a covenant erők felfedezték a Föld eddig titokban tartott pozícióját, és majdnem minden emberi ellenállást megsemmisítettek. Bár az emberiség egy váratlan szövetségesre talált az „elitek" és vezetőjük, a nemes Arbiter személyében, a covenant támadók még mindig reménytelen túlerőben vannak. A „próféták" bármilyen áron, de el akarják pusztítani az emberiség maradékát, és még a covenant seregeknél is nagyobb erőket vesznek igénybe céljaik elérésében.

A *Halo 2* utolsó képsoraiban a Master Chief a Föld felé tart egy forerunner űrhajó fedélzetén és minden bizonnyal ő az utolsó esélyünk, hogy megállítsa a covenant seregeket, a vírusként terjedő Floodot, illetve leállítsa a Halo hálózatot, amely időzített bombaként ketyeg: ha beindul, minden értelmes élet kipusztul a galaxisban. Hogy a Master Chiefet idézzük a *Halo 2* végéről: „Itt az ideje, hogy befejezzük a harcot."



2310

Az új technológiát felhasználva az emberiség új, addig lakatlan bolygókat kezd kolonizálni. 2390-re több mint 210 bolygót „terraformálnak" (tesznek az emberiség által lakhatóvá) a telepesek.

2490

Az eltelt 100 év alatt már több mint 800 bolygót foglalt el az emberiség, illetve az őket vezető militarista szervezet, az UNSC. Az egyik nagyobb bolygón, a Reachen katonai bázist építenek, ahol speciális egységeket képeznek ki, és új típusú harci űrhajókat fejlesztenek.

ERIC NYLUNG: FALL OF REACH CÍMŰ REGÉNYE ALAPJÁN

2511

Megszületik az a kisfiú, aki később a Master Chieffé válik…

2513

Bár az UNSC és az általa irányított kormány megpróbálja vasmarokkal kézben tartani az irányítást, mégis lázongások kezdődnek a különféle kolóniákon. Ezek a Reach közelében lévő bolygókat is érintik…

2517 eleje

A lázongások hatására az UNSC engedélyt ad Dr. Catherine Halsey-nek, hogy elindítsa a Spartan II titkos programot. A hadsereg 75 gyereket rabol el, és klónokkal helyettesíti őket. A gyerekeket a Reach bolygóra viszik, és speciális kiképzésben részesítik őket. Köztük van a leendő Master Chief is, aki ekkor még csak hatéves…

MI VÁRHATÓ A HALO 3 UTÁN?

Halón innen, Halón túl...

Elkészült a nagy mű és a *Halo 3* készítői elégedetten hátradőlnek, Havaiira mennek, bungie jumpingoznak és egyáltalán: ülnek a babérjaikon? Nehogy azt higgyétek...

Lefogadom, hogy egy kis pihenő kijár a Bungie csapatának a játék megjelenése után, de a fejlesztők már gőzerővel dolgoznak egyéb projecteken. Maga Lars Bakken, lead designer producer például bevallotta, hogy már dolgozik is a csapat az Xbox 360 letölthető tartalmain, amelyekre a megjelenés után lehet majd számítani. Aki például imádja filmezni saját játékélményét – legyen akár single playerről, vagy multiról szó – az még több fájl megosztó helyet vásárolhat a *Halo 3* szerverein. Bár azt a készítők még nem tudják, hogy ez mennyibe fog nekünk fájni, de az átlagos játékosnak valószínűleg elég lesz a 10-15 MB ingyenes tárhely.

Jackson nagy projektje...

Na jó, ne fárasszunk benneteket ilyen tárhelyes dolgokkal, ugye? Sokkal izgalmasabb projekt, amelybe Peter Jackson fogott: egy újabb „Halo témájú" játékról van szó, amelyet letölthető sorozat formájában jelentetnek majd meg, á la Half-Life 2 Episodes. Sokan fiaskónak tartják ugyan a HL2 sorozatokat, de gondoljunk bele: ha maga Peter Jackson is belemártja a kezét ebbe a húsos fazékba, akkor minden bizonnyal nem valami temetni való, bukott projektről van szó, hanem épp ellenkezőleg! Bár a játékos tömeg még nem tudja, hogy végződik a *Halo 3*, de azért az biztos, hogy VALAHOGY befejeződik és akkor mindenki folytatásra, sőt folytatásokra vágyik majd, ennek kidolgozására meg nehezebb jobb „rendezőt" találni, mint a Gyűrűk Ura rendezőjét, akinek nagy gyakorlata van abban, hogy kell egy filmsorozatot (még akkor is ha „csak" három részest) úgy húzni, mint a rétestésztát, hogy mégse unja az ember. Sajnos, azon kívül, hogy sorozat készül és valószínűleg Xbox Live-on letölthető lesz majd, még nem sokat tudni erről a projectről...

Halo a tenyeredben?

A másik projekt, amelyen maga a nagyságos Bungie

Halo-történelem

2517 vége

Dr. Halsey saját agyának egy részét digitálisan lemásolja és különleges mesterséges intelligenciákat dolgoz ki, amelyik saját maga is képes tanulni. Így születik meg Cortana. Ekkor találkozik dr. Halsey Jacob Keyes ezredes társaságában először a hat éves Johnnal az Elysium City játszóterén.

2525. március

A Spartan II tagjai genetikai modifikációkon és különféle egyéb kísérleteken esnek át, amelyek hatására egyesek meghalnak, mások egy életre megnyomorodnak és csak egy részük válik szuperkatonává.
Maga a Master Chief egy akció során kénytelen UNSC-katonákat ölni, hogy csapatának túlélését biztosítsa. A nehéz, de jó döntés hatására kinevezik a Spartan II vezetőjének.

2525. november

Egy küldetés során az UNSC erői először találkoznak a covenant lényekkel, akik ellenségesnek bizonyulnak. Nem sokkal ezután a Reach tudósai kidolgozzák és elkezdik gyártani a Mjolnir harci páncélzatot, ám a további gyártáshoz kevés az egyik alapanyag. Magát Master Chiefet és két társát küldik egy titkos küldetésre, hogy megszerezze az alapanyagot. Ekkor találkozik először Master Chief a covenantokkal. Az egyik Spartan II az életét áldozza Master Chiefért, illetve azt is megtudjuk, hogy a covenantok prófétái a Halo gyűrűket akarják aktiválni, hogy a „nagy utazásukat" megkezdjék...

dolgozik, még titkosabb… Annyit tudunk, hogy valami („psszt!") nagyon készül, amiről („psszt"), még semmit sem lehet tudni, még azt sem, hogy egyáltalán a Halo univerzumban játszódik-e, FPS lesz-e és egyáltalán: hány éves a kapitány? Lehet találgatni…

Amit viszont már LEHET sejteni, az a Nintendo DS-re készülő Halo játék. A Bungie már régóta szeretette volna valamilyen kézi konzolra megjelenik egy Halo játék (bár ők maguk nem akarták kifejleszteni), de mivel a Microsoft alá tartoznak, elég kötött a kezük abban a tekintetben, hogy mit szabad tenni a Halo licenccel és mit nem.

A PSP verzió gondolom mindenki számára világos, hogy miért elképzelhetetlen. Így maradt a másik kis marokmasina, a Nintendo DS. Mivel a Microsoft ad ki Nintendo DS-re játékokat a THQ-n keresztül, ezért nem elképzelhetetlen, hogy az a 2D-s Halo-s shooter, amelyből már láthattunk képeket is, hamarosan megjelenik Nintendo-ra.

„Halódó" háborúk

Annak idején az eredeti *Halo*-ból RTS-t terveztek, így valahol a sors, illetve leginkább a játékkiadás piacának iróniája, hogy végül tényleg készülget egy *Halo* RTS, csak éppen nem a Bungie, hanem az *Age of…* sorozatról elhíresült Ensemble Studios fejleszti. Idén először az E3-on is láthattunk demót ebből a rendkívül ígéretes RTS-ből, amelyben az UNSC és a Covenant haderők csapnak össze egymással.

A sztori 20 évvel a legelső rész eseményei előtt játszódik. Az egyjátékos kampány egy egyszerű UNSC hadihajó legénységének küzdelmeit követi majd a különféle küldetéseken keresztül.

Az E3-on látható demóban egy olyan helyszínen jártunk, amely sokban emlékeztet az első Halo erdős-mezős pályáira. Az UNSC katonák által őrzött bázist covenant erők támadták meg a demóban: többek között a gruntokkal, a kis visítozó mélynövésű idegen lényekkel is találkozhattunk. Mivel ez egyszerű katonáink nem Master Chief-szintű szuperhősök, ezért a covenantok igen könnyedén lemészárolták pár egységünket. Szerencsére a közeli gyárban már el is készültek a warthogok, amelyekre pattanve embereink megfelelő vissza tudták verni némi véráldozat árán az ellenséget.

Már majdnem három éve készül…

Bizony, az Ensemble majdnem két évig titokban tartotta a *Halo Wars* fejlesztését, mire tavaly végre lerántották róla a leplet. Sok minden kész van már a játékban, a készítők viszont még jelenleg is gőzerővel dolgoznak az irányításon. Kontrollerrel ugye azért nehezebb alapjáratban RTS-t irányítani, ezért az Ensemble-en áll, vagy bukik, hogy ezt jól meg tudják-e oldani Xbox 360-on. Hasonló lesz az egységek „belasszózása", mint PC-n, csak az Xbox kontrollerjéhez igazítva.

A jól ismert járművek – kicsiben

A *Halo Wars*-ban ugyanazokat a járműveket vezethetjük győzelemre, amelyek a trilógiában is szerepelnek, illetve emellett sok egyéb új járgány is. A régiek közül például szerepelni fognak a phantom egységek, amelyekkel légi csapásokat mérhetünk a mit sem sejtő földi épületekre, gépekre, egységekre. A covenantok pedig a híres ghostokkal lephetik meg a mi gyalogos egységeinket igencsak kegyetlenül. Az igazi meglepetés pedig a hatalmas „szkarabeusz tank" szerepeltetése, amely ellen élet-halál harcot kellett folytatnunk a *Halo 3*-ban egyfajta boss fight keretében.

A Bungie közreműködésének köszönhetően egyébként a járművek pontosan úgy viselkednek majd, mint a *Halo* játékokban – különös tekintettel a fantasztikus fizikára.

Külön csemege, hogy a *Halo* részekhez hasonlóan lesz a *Halo Wars*-nak is co-op módja, így a haverokkal tolhatjuk végig a single részt is, nemcsak a multiban kenhetjük el a szájukat.

Mi mindenesetre nagyon várjuk az Xbox 360-as verziót is, de az igazi „szívünk csücske" egy remekbe szabott PC-s verzió lenne…

ERIC NYLUNG: GHOST OF ONYX CÍMŰ REGÉNYE ALAPJÁN

2537

Miután a covenant erők több bolygót is leigáznak, és a lakosságot lemészárolják, megszervezik az első Spartan III csapatot, amelyik öngyilkos küldetéssel megsemmisíti a covenantok egyik nagyobb hajógyárát. Egy másik Spartan III team az Onyx nevű bolygón tűnik el nyomtalanul. Ennek hatására Kurt Ambrose parancsnok megtiltja, hogy illegális biológiai szereket használjanak fel a maradék Spartan III katonákon.

2551

Egy újabb veszteség hatására mégiscsak illegális eszközöket vetnek be a Spartan III egységeken: olyan titkos szereket adnak be nekik, amelyik a fájdalom elviselését lehetővé teszi.

ERIC NYLUNG: FALL OF REACH CÍMŰ REGÉNYE ALAPJÁN

2552. július

James Ackerson parancsnok, aki felelős a Spartan III kudarcáért, megpróbálja szabotálni az új, Mjolnir MK.V páncélzat kifejlesztését és gyártását. Ezzel majdnem elpusztítja Cortanát és a Master Chiefet. Cortana ezért egy kis trükközéssel a frontvonalra, vagyis a biztos halálba küldi Ackersont. Ugyanebben az évben a Jacob Keyes kapitány által vezetett csatahajók jelentős sikereket érnek el a covanantok ellen.

A FONTOSABB

A Halo 3 fontosabb hőseinek mindegyike az előző két részből tér vissza, sorsuk azonban csak most teljesedik be. Persze mindenki arra kíváncsi, hogy a Master Chief túléli-e a kalandokat, vagy egy utolsó találattól összeesik-e, de ez persze hétpecsétes titok, csakúgy, ahogy más főszereplő sorsa is. Íme a pozitív hősök listája: ők határozzák majd meg, hogy az emberiségnek, illetve a galaxisnak van-e még esélye a túlélésre…

Spartan 117 - Master Chief

A legtöbben csak Master Chiefként ismerik ezt a makacs, határozott és vakmerő katonát, aki a Spartan II egységek utolsó tagja. Ez az elit csapat génmanipulált katonákból jött létre, akiket fiatal korukban elraboltak szüleiktől, és emberi szemmel nézve fantasztikus harcmodorra képezték ki őket. A „spártaiak" majdnem két és fél méter magasak és a Mark VI Mjolnir harci páncélzatukba felöltözve több mint 500 kilót nyomnak. A Spartan 117 mindenféle fegyver és harcmodor használata terén igazi profi, emellett pedig gyorsabban tud futni, magasabbra tud ugrani, és sokkal keményebben tud ütni, mint egy normális ember. Igazi „tökéletes katona", aki több tízéves harci tapasztalattal rendelkezik, egy harci „gépezet", és senki sem tudja felülmúlni azok közül, akik még életben maradtak. Ő az emberiség utolsó reménye…

Halo-történelem

2552. augusztus

Keyes kapitányt elfogják a covenant erők, és a Truth and Reconciliation űrhajóra hurcolják. Dr. Halsey kénytelen a Reach bolygó föld alatti rendszerében bújkálni a covenant masszív seregei elől a maradék Spartan II csapat társaságában. Itt a Fred–104-es Spartan egység felfedez egy ONI központot, ahol egy rejtélyes forerunner kristályt találnak. Dr. Halsey megvizsgálja a kristályt és kiderül, hogy egy olyan tárgyról van szó, amellyel teret és időt lehet hajlítani. A helyzet iróniája, hogy a covenantok pontosan ezt a kristály keresték eddig…

2552. szeptember

A Pillar of Automn űrhajó egy hatalmas mesterséges bolygót talál, amelyet a covenantok Halo Alphának hívnak. Az covenantok megtámadják a Pillar of Automnt, amely kénytelen a Halón landolni. A túlélők között van Master Chief és kisszámú UNSC egység is. Nekifognak a Halo irányító központjának felkutatásához.

2552. szeptember

Miközben a Halo Alpha irányító-központjában keresgél a Master Chief, véletlenül szabadjára ereszti a Flood nevű életformát. Itt fedezi fel hősünk azt is, hogy a Halo gyűrűk arra szolgálnak, hogy minden létező életformát kiirtsanak az univerzumban. Master Chief Antonio Silva őrnagy segítségével megszabadítja Keyes kapitányt a covenant erőktől.

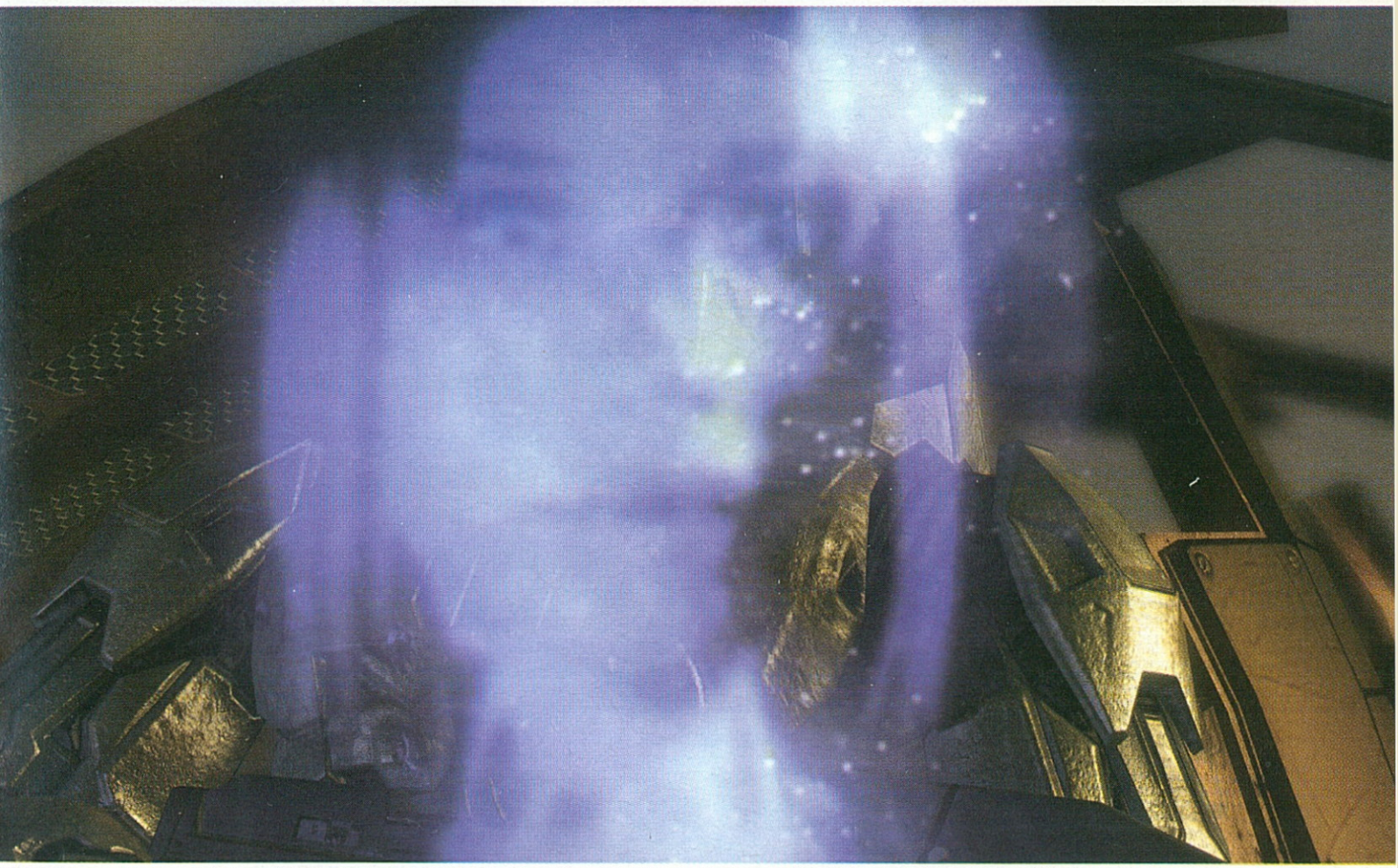
ERIC NYLUNG: FIRST STRIKE CÍMŰ REGÉNYE ALAPJÁN

HALO

KARAKTEREK

Cortana

Az UNSC legkifinomultabb és legprecízebb mesterséges intelligenciája nem más, mint Cortana, aki egykor a Pillar of Automn nevű űrhajón „szolgált". Cortana más UNSC MI-khez hasonlóan holografikus formában jelenik meg, amikor emberi kollégáival kommunikál. Miután segített elpusztítani az első Halót azáltal, hogy feltöltötte magát a Master Chief páncéljába, szoros kapcsolatba került vele, azonban a *Halo 2* eseményei folytán ismét „kiszakadt" innen. Utoljára a High Charity nevű hadihajóról hallottak felőle, amelyet a Flood elárasztott. Cortana a Gravemind „karmaiba" került és úgy tűnt, örökre elveszett az emberiség számára. Pedig ő tudja egyedül kideríteni a Halo titkát: ha megsemmisül, minden bizonnyal annyi, nemcsak az emberiségnek, hanem az egész galaxis sorsa is megpecsételődik.



2552. szeptember

Master Chief elindul, hogy megmenekítse Keyes kapitányt – ezúttal a Floodtól – ám mire odaér, a Flood már egy Flood Brain Form nevű mutánssá változtatja a szerencsétlen tisztet. Master Chief kénytelen egy kegyetlen küzdelem során megölni Keyest, hogy a Pillar of Automn önmegsemmisítőjének kulcsát megszerezze tőle.

2552. szeptember

Master Chief találkozik 343 Guilty Spark nevű mesterséges intelligenciával, aki a Halo Alpha bolygót irányítja. Úgy tűnik, Spark segítőkész, és cserébe azt kéri, hogy a Master Chief szerezze meg az „Indexet", amellyel a Halo gyűrűt lehet aktiválni. Később kiderül, hogy nem volt jó ötlet Sparkban megbízni…

(Eric Nylund: The Flood című regénye alapján)

2552. szeptember

Antonion Silva őrnagy megpróbálja elfoglalni és a Földre vinni a covenantok Truth and Reconciliation nevű űrhajóját, de az egyik kollégája, Melissa McKay felrobbantja a hajót annak érdekében, hogy megakadályozza azt, hogy a Flood az anyabolygónkra érjen.

2252. szept.

Cortana megtanulja, miképpen tudja lemásolni saját magát.

(Halo képregény alapján)

2252. szeptember

A Seeker of the Truth nevű covenant űrhajón harcolva a speciális elit erők egyik parancsnokát, Rtas Vadumee-t súlyosan megsebesíti a Flood egy zombija, aki letépi a szerencsétlen covenant alsó állkapcsát.

Az Arbiter

A Fleet of Particular Justice nevű osztag covenant erőinek egykori parancsnokát lefokozták, megszégyenítették és mindenféle rangjától és az összes privilégiumától megfosztották. Kénytelen volt magára ölteni az Arbiter páncélját, ami azt jelenti számára, hogy egy öngyilkos küldetést kellett elvállalnia, hogy a halálban nyerje vissza becsületét. A bátor, ám eszes covenant katona azonban felfedezi, hogy a próféták által propagált „nagy utazás" hazugság volt, ezért lázadást kezdeményez, amely polgárháborúvá fajul és a covenantok erőit alapjaiban rengeti meg. Az Arbiter szövetségesei és legfőbb hívei, az elitek csatlakoznak az emberiséghez, hogy közös erővel szálljanak szembe a fanatikus prófétahívő idegenekkel. Furcsa és elég törékeny szövetség, de az Arbiter mindent megtesz, hogy megmaradjon.

Az Igazság Prófétája

A covenant civilizáció minden bizonnyal őrült vezetője saját népét a biztos pusztulás felé vezeti. Mindenáron aktiválni akarja a Halo hálózatot, és azért cserébe, hogy az ő és társai tudása örökké fent maradjon, akár saját kultúráját is hajlandó feláldozni. Az Igazság Prófétája meg van róla győződve, hogy követheti a rejtélyes, rég kihalt forerunner népet végső állomásához. Azt hiszi, ha ideért, akkor megoszthatja velük ősi és korlátlan hatalmukat. Szentül meg van róla győződve: azáltal, hogy aktiválja a halókat, ő maga istenné válik. Balszerencsénkre abban is teljesen biztos, hogy hatalmának kulcsa valahol a Föld bolygóján található, ezért is akarja kiirtani az emberiséget. Csak a Master Chiefen, illetve Cortanán múlik, hogy idejében meg tudják-e állítani ezt az őrültet.

Gravemind

A Flood organizmus szó szerint vírusként terjed azáltal, hogy minden értelmes lényt elpusztít, és magába szippantja. Amikor egy bizonyos sűrűséget elér, akkor egy központi intelligencia átveszi rajta az uralmat, amelyet Gravemindnak hívnak. Ez tulajdonképpen maga a Flood megszemélyesítése, amely több évezred genetikus memóriáját hordozza magában. Ezt a „lényt" már sikerült megállítani azáltal, hogy

Halo-történelem

2252. szeptember

Annak érdekében, hogy senki se használja a Halo gyűrűt, a Master Chief felrobbantja a Pillar of Autumn roncsait. Ezáltal kiszakad a gyűrű egyik része, és megsemmisül az egész mesterséges bolygó. Sok, a környéken állomásozó covenant űrhajó is felrobban.

(a Halo vége)

2552. szeptember

A Master Chief és Cortana megmenekül a Halo robbanása elől az UNSC Starfighter fedélzetén. Útközben felszedik Linda–058-at, egy másik Spartan II egységet és Avery Johnson őrnagyot, akik a Pelican nevű kisebb űrhajóval szöknek el még időben a bolygóról.

ERIC NYLUNG: FIRST STRIKE CÍMŰ REGÉNYE ALAPJÁN

2552. október

A Halo robbantást más UNSC-katonák is túlélték: megszerzik az egyik bolygó körül állomásozó űrhajó irányítását, és a Reach bolygóra indulnak, hogy figyelmeztessenek mindenkit a Halo gyűrűk szerepéről. Itt megmentik dr. Halsey-t (akinél még mindig ott található a hatalmas erejű kristály) a Spartan II egységekkel egyetemben.

a forerunnerek egykoron aktiválták a Halo fegyvert, de most egész biztos nem lesz elég az emberek gyenge hadereje, illetve az őrült Igazság Prófétájának covenant serege ahhoz, hogy megfékezze a Gravemindot. A Gravemind legfőbb célja, hogy minden élő és gondolkozó lényt magába szippant és elpusztít. Jelen pillanatban a rettenetes lény a High Charityn bolyong szabadon, amely a covenantok űrhajója volt.

Avery Johnson őrnagy

Ez a sokat próbált őrnagy a Master Chief régi harcostársa. Kitűnő katona, céllövész, a harctéren pedig utolérhetetlen. Az emberek közül senki sem ismeri jobban a Master Chiefet, mint Johnson őrnagy. Johnson mindent megtenne az embereiért is, de nem csak ő nem ismeri a félelem szót, hanem ezt el is várja katonáitól. Bár már régóta nem látta szülőbolygóját, a Földet, mégis hajlandó lenne az életét is áldozni érte. Más UNSC-tisztekkel ellentétben egyébként Johnson igazi makulátlan jellem, és bár rendkívül jártas az UNSC belső intrikáiban, ugyanakkor sohasem fertőzte meg a hatalom vagy az egyéni érvényesülés íze. A *Halo* első részében épphogy megússza a bolygó felrobbanását és maga a Master Chief szedi fel egy másik Spartan II-vel (Linda–058) egyetemben.

Miranda Keyes parancsnok

A drámai körülmények között elhunyt zseniális kapitány és stratéga, Jacob Keyes lánya. Neki kell irányítania a második részben az Föld megtört és szétszakadozott erőit. Nincs könnyű feladata, hiszen a Földön lévő seregek morálja igencsak alacsony szinten van. A *Halo 2*-ben ugyanakkor nemcsak parancsnoki képességeiről tesz tanúbizonyságot, hanem katonaként is, amikor segít megölni a Megbánás Prófétája nevű covenant főpapot. Mirandának igazi kis gerillasereget kell vezetnie, hogy a Földre támadó covenant csapatokat valahogy megfékezze. Gondoskodnia kell a fegyver és egyéb szükséges eszközök beszerzéséről és ellátásáról is. Nincs könnyű feladata, hiszen az ellenség sok készletet tönkretett, de Miranda apjához mérten kellően rátermett és intelligens a feladathoz.

2552. október

A covenantok felfedezik a Föld koordinátáit, és nagy seregeket indítanak a bolygónk felé. Hogy az emberek időt nyerjenek, a Master Chief és két másik Spartan II katona (Fred–104, Linda–058 és Will–043) bejutnak az Unyielding Heirophant nevű covenant irányítóközpontba és felrobbantják.

2552. október

(Halo képregény alapján)

A Spartan II egyetlen visszavonult katonája, Maria 062 kipróbálja a következő generációs Spartan páncélzatot, a Mjolnir Mk. VI-ot

2552. október

Tartarust, egy brute vezetőt elküldik a próféták, hogy derítse ki: ki az a covenant elit tiszt, aki felelős az Ascendant Justice hadihajó elvesztéséért – ő lesz majd az Arbiter…

2552. október

Belső ellentétek izzanak fel a covenant erőkön belül. A próféták egyre jobban favorizálják a brute katonákat, közben pedig a legfőbb covenant vezér azt a parancsot kapja, hogy pusztítson ki írmagjában minden lázongást, amely a „szent ügy" ellen folyik. Váratlan fordulat, hogy végül épp ezt a legfőbb vezért vádolják a Halo Alpha, illetve az Ascendant Justice elvesztéséért, így száműzötté, Arbiterré válik.

Tömegsport

Kevés olyan játék létezik, ahol a sztori mód és a multiplayer egyaránt kultusszá váltak, és a Halo bizony közéjük tartozik. Master Chief kalandjairól már minden kitárgyaltunk, most következik az igazi harc!

A Microsoft már az első Xbox konzol piacra dobásakor fontos célnak tartotta egy komoly multiplayer közösség kiépítését. Az Xbox 360 megjelenésével a szolgáltatás még jobban kiteljesedett, és egészen új színt hozott a konzolok multis világába. Az Xbox Live! szolgáltatás ma már szinte a világ minden táján segíti a játékosokat, hogy könnyedén megmérkőzhessenek egymással, és a Halo epizódok is mindig maximálisan kihasználták a lehetőségeit.

PC vs Konzol

Az Xbox Live! életképessége már abból az egyszerű tényből is látható, hogy a *Halo 2* aktív felhasználó bázisa átlépte a bűvös ötmilliós határt is. E hatalmas szám persze nem teljesen reálisan mutatja a jelenlegi helyzetet, hiszen rengeteg olyan játékos is akadt, aki már abbahagyta a multizást, azonban az accountok itt soha sem járnak le. Az Xbox 360 megjelenésével minden eddiginél komolyabb lehetőségek nyíltak meg a konzoltulajdonosok előtt, ugyanis végre létrejött a keresztplatformos megoldás, azaz akár a PC-s játékosokkal is megmérkőzhettek. A *Halo 2* volt az első olyan játék, ahol ténylegesen összecsaphatott egymással a két tábor. Az első visszajelzések mindkét oldalról igen pozitívak voltak, ami egyben azt is jelentette, hogy az erőegyensúlyt példásan sikerült fenntartani. A sztereotípiák szerint egérrel és billentyűzettel sokkal könnyebb FPS-t játszani, a Bungie azonban bebizonyította, hogy megfelelő optimalizálás után a kontrolleresek is felvehetik velük a versenyt.

Csak tölts!

Az Xbox 360 megvásárlása után a felhasználók kétféle Live! tagságot választhattak. Az ingyenes Silver opcióval mindenféle demókat, extra tartalmakat, videókat tölthettek le, a fizetős Gold pedig lehetővé tette a tényleges online játékot. A legfontosabb az egészben, hogy a Microsoft ezzel a húzással hosszú távra is biztosította játékai életképességét. A Live! hozzáféréssel rendelkezők ugyanis pályacsomagokat, kiegészítéseket, patcheket, modokat tölthettek le kedvencükhöz. Nagy dicséret illeti az óriáscéget azért, hogy nem felejtkezett el a régebbi játékokról sem, így például a *Halo 2*-höz még a közelmúltban is jelent meg új map pack, igen komoly tartalommal. Az online közösség kiépítése

Halo-történelem

HALO 2

2552. október

Bár azt hittük, sikeresen elintéztük a furmányos 343 Guilty Spark nevű mesterséges intelligenciát a Halo első részében, mégis sikerült megmenekülnie és a Threshold nevű bolygóra került, ahol egy másik forerunner bázis található.

2552. október

Egy Sesa Refume nevű elit covenant tiszt meg is találja 343 Guilty Sparkot, és megtudja tőle, hogy a Halo valójában fegyver, és semmi köze ahhoz a „nagy úthoz", amiről a próféták hadoválnak. A releváció hatására lázadást szít a covenant sorokban.

2552. október

A Master Chief kénytelen otthagyni Jacob Keyes poszthumusz kitüntetéséről szóló szertartást, mert támadnak a covenant erők. Közben, valahol máshol a régi legfőbb covenant vezért nyilvánosan megalázzák és Arbiterré degradálják.

2552. október

Az Arbiter csatlakozik Rtas Vadumee elit egységéhez és felkutatja, majd megöli a Sesa Refume nevű rebellis covenant tisztet.

2552. október

A Master Chief úgy tűnik, sikeresen megölte a Megbánás Prófétáját, ám a covenant főpap a Flood által megfertőzve ismét előkerül.

és fenntartása persze csak úgy lehetséges, ha megfelelő kommunikációs és versengési eszközöket is adnak a kezükbe. Az élő voice chat a *Halo 2* esetében is remekül működött, lehetőséget biztosítva, hogy a játékon keresztül barátokat szerezzünk. A kapcsolatnak nem kell akkor sem véget érnie, ha kilépünk a programból: az instant messenger funkció az MSN módjára lehetővé teszi, hogy a neten keresztül tartsuk a kapcsolatot ismerőseinkkel, még akkor is, ha a másik fél éppen egy PC előtt ülne. Nem beszélve arról sem, hogy a klánok így könnyedén megszervezhetik gyakorlásaikat, hogy aztán profi csapatjátékkal felkerülhessenek a ranglistákra.

A multi jövője

A rendszer kiteljesedésével nyilván ezernyi lehetőség áll még nyitva a fejlesztők előtt, amiből néhány ötlet már a *Halo 3* bétájában is visszaköszönt. Általános tapasztalat például, hogy a pályák egyre nagyobbak, gyalogosan átkutyagolni rajtuk teljességgel reménytelen vállalkozás. Nyilván ez a húzás is azt a célt szolgálja, hogy minél jobban rákényszerítsenek minket a járművek használatára. A *Halo 3*-ban minden eddiginél fontosabb szerepet kapnak a gyors, leginkább csak száguldozásra használatos masinák is. Az érvényesüléshez szükséges játékstílus változása egyre jobban ellehetetleníti a magányos játékosokat, győzni csakis megfelelő csapatmunkával lehetséges. Az új taktika neve invázió. A gamereknek együtt kell mozogniuk, szervezetten támadni, a gyalogosokat járművekkel szállítani, különben pillanatok alatt a mesterlövészek prédájává válnak. Még egy ok, ami rákényszerít a csapatmunkára, mert a Halo 3 multiban ugyan lehet egyedül rambózni, de egyáltalán nem érdemes. Nem sokkal jobb érzés a szövetségesekkel karöltve, egy szervezett támadással elfoglalni az ellenséges objektumot, mint esztelenül előrerohanva minden sarkon meghalni? A fejlődés tehát szerencsére nem csak technikailag indult be, hanem magával hordoz egy olyan változást is, ami a játékosokat közelebb hozhatja egymáshoz.

2552. október

A Megbánás Prófétája egy kisebb flottát vezetve megérkezik a Földre anélkül, hogy tisztában lenne azzal, hogy az emberiség szülőbolygójáról lenne szó. Miután megtudja, hol van a következő gyűrű, a Halo Delta, elhagyja a Földet. A Master Chief követi a magas rangú prófétát Mellisa Keyes űrhajóján Avery Johnson társaságában. Mindketten megérkeznek a Halo Deltára.

2552. október

A belső ellentétek igazi polgárháborúvá izzanak a covenantok között.

2552. október

Miranda Keyest és Johnson őrnagyot elfogják, és arra kényszerítik, hogy aktiválják a Halo Deltát, ám az Arbiter segítségével végül is sikerül megakadályozni a végső katasztrófát. Viszont 343 Guilty Spark MI ravaszkodása révén Miranda Keyes bekapcsolja a maradék Halo gyűrűket.

2552. október

A Master Chief és Cortana szétválnak. A Master Chief követi az Igazság Prófétáját, míg Cortana hátramarad a Delta Halón. A Gravemind, a Flood mesterséges intelligenciája kikérdezi Cortanát, a Master Chief pedig megérkezik a Földre azon az űrhajón, ahol az Igazság Prófétája található… Itt az ideje befejezni a harcot…

Tudtad-e?

Halo 3 buli a Mammutban

Szeptember 25-én, a Halo 3 megjelenése előtti éjszaka a Microsoft egy gigantikus éjszakai bulit rendez a Mammut 2 bevásárlóközpontban. Az este tízkor kezdődő gigantikus „meglepetésparti" után kezdődik az igazi „ereszd el a hajam": a Saturnban a -1-es szinten teljesen szabad játékokban vehetnek részt az érdeklődők, illetve 32 fős LAN játékokban is összemérhetik tudásukat. Ha az még mind nem lenne elég, és te magad is Master Chiefnek szeretnéd érezni magad, akkor részt vehetsz lézerlövöldében is, amelyet szintén az áruház eladóterében tartanak. Pontban éjféltől pedig végre-valahára megvásárolható maga a Halo 3 is. Akinek Legendary és Collector's Editionre fáj a foga, az a helyszínen előrendelheti, ugyanis ezek a verziók csak limitált példányszámban elérhetőek. Ráadásul az első 100 vásárló kap egy ingyen GameStart is a Halo 3-a mellé. A buli egész pontosan hajnali 2-ig tart, úgyhogy érdemes kipihenten érkezni.
Persze nem mindenki ér rá egy ilyen éjszakai bulira, amikor másnap suli van, vagy munkába kell menni, ezért azok elmehetnek egy külön rendezvényre, akik csak hétvégén érnek rá. Szeptember 29-én, szombaton egész nap reggel 10-től délután 5-ig a MOM Park Palace Cinemas Mozi előcsarnokában mindenki annyit Halo 3-azhat, amennyit csak akar, hiszen ekkor a játék már megjelent. A Bungie játéka mellett pedig olyan más programokat is kipróbálhatnak a kedves érdeklődők, mint a *Project Gotham Racing 4, vagy a Need for Speed: Pro Street* - de a pletykák szerint még a *Call of Duty 4 és az Assassin's Creed* is! -, különféle EA sportjátékok és a nagyon várt szerepjáték, *a Witcher!* Egész nap különféle versenyeken is részt lehet venni, akik pedig ezeken sikeres helyezést érnek el, azok a digitális vetítő hatalmas vásznán játszhatnak a felsorolt még meg nem jelent játék közül néhánnyal. Természetesen páran a GameStar csapatából is ott lesznek, úgyhogy a helyszínen velünk is találkozhattok pár Halo 3 parti közben. Mindkét rendezvényen ingyenes a résztvétel!

„Even better, then the real thing"

Elvileg úgy volt, Peter Jacksonék készítenek egy Halo-filmet, ám a Fox Interactive végül megvonta a támogatást, mert szerintük túlságosan is költséges lett volna, és nem hozna elég nagy bevételt. A

madarak aztán arról is csiripeltek, hogy a Microsoft saját maga pénzeli a projectet, ám végül ők is „határozatlan időre felfüggesztették a projectet. Maga Peter Jackson azért bizakodó, arról nem is beszélve, hogy a Gyűrű Uránál is dolgozó digitális filmgyár, a WETA már több „élőben" forgatott rövidfilmet is készített a Halóról, amelyek mindegyiket a netről le lehetett tölteni. Hab a tortán, hogy a fanatikus Halo rajongókból álló digitális filmes srácok, még egy teljesen VALÓDI, négy keréken guruló warthogot is „összedobtak" és a hátuljára egy lecövekelt géppuskát erősítettek. Azok a szerencsések, aki az Új-Zélandban lévő Wellington városkában laknak (ahol a WETA található) már biztosan láthatták, amint pár örült WETA-s arc végigszáguld az utcákon a warthoggal.

Nicsak, ki beszél?

Annak ellenére, hogy a *Halo* első két része minden idők legjobban eladott játéka, mégsem kerestek világsztárokat a szinkronhangokhoz. A Master Chief hangja például Steve Downes, aki egy rádió DJ és egy chicagói adónál dolgozik, Cortanának pedig a rendkívül csinos, kicsit Gillian Andersenre emlékeztető Jen Taylor kölcsönzi a hangját, aki eddig teljesen sikertelen volt színésznői pályáján a *Halo* játékokat leszámítva. Az egyetlen viszonylag ismertebb színész a fekete Keith David, aki az Arbiter hangján szólal meg: ő rengeteg népszerű filmben színészkedett, igaz, csak mellékszerepeket.
Viszont az is igaz, hogy a játékszinkronizálás is egyre trendibb műfaj lesz. Azt mi sem bizonyítja jobban, minthogy az összes *Halo 3*-as szinkronszínésznek igen komoly játékos múltja van.
Érdekes egyébként, hogy a *Halo 2*-nél ismertebb sztárok is szerepeltek, viszont teljesen noname figurák hangját szolgáltatták: Michelle Rodriguez egyszerű, mezei UNSC női tengerészgyalogosok szinkronszínésze volt…

SMS NYEREMÉNYJÁTÉK

A KÉRDÉS

Ki a Halo 3 című játék főszereplője?

GS PA: Master Chef

GS PB: Master Chief

GS PC: Jon Bon Jovi

HALO

Küldj egy SMS-t és nyerj!

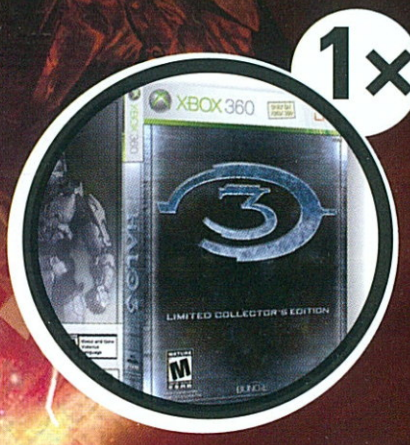
Küldd el a megoldást (GS PA, GS PB vagy GS PC) a 06 90 642 311-es telefonszámra.

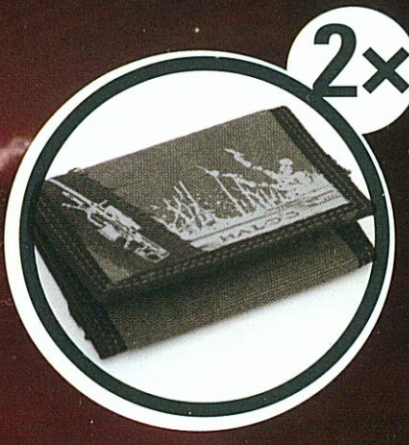
Az SMS elküldésének határideje: **2007. október 16.**

(Az SMS díja 250 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató: D.C. Lax Kommunikáció

A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax Kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft.-nek. Probléma esetén ügyfélszolgálat: sms@lax.hu.

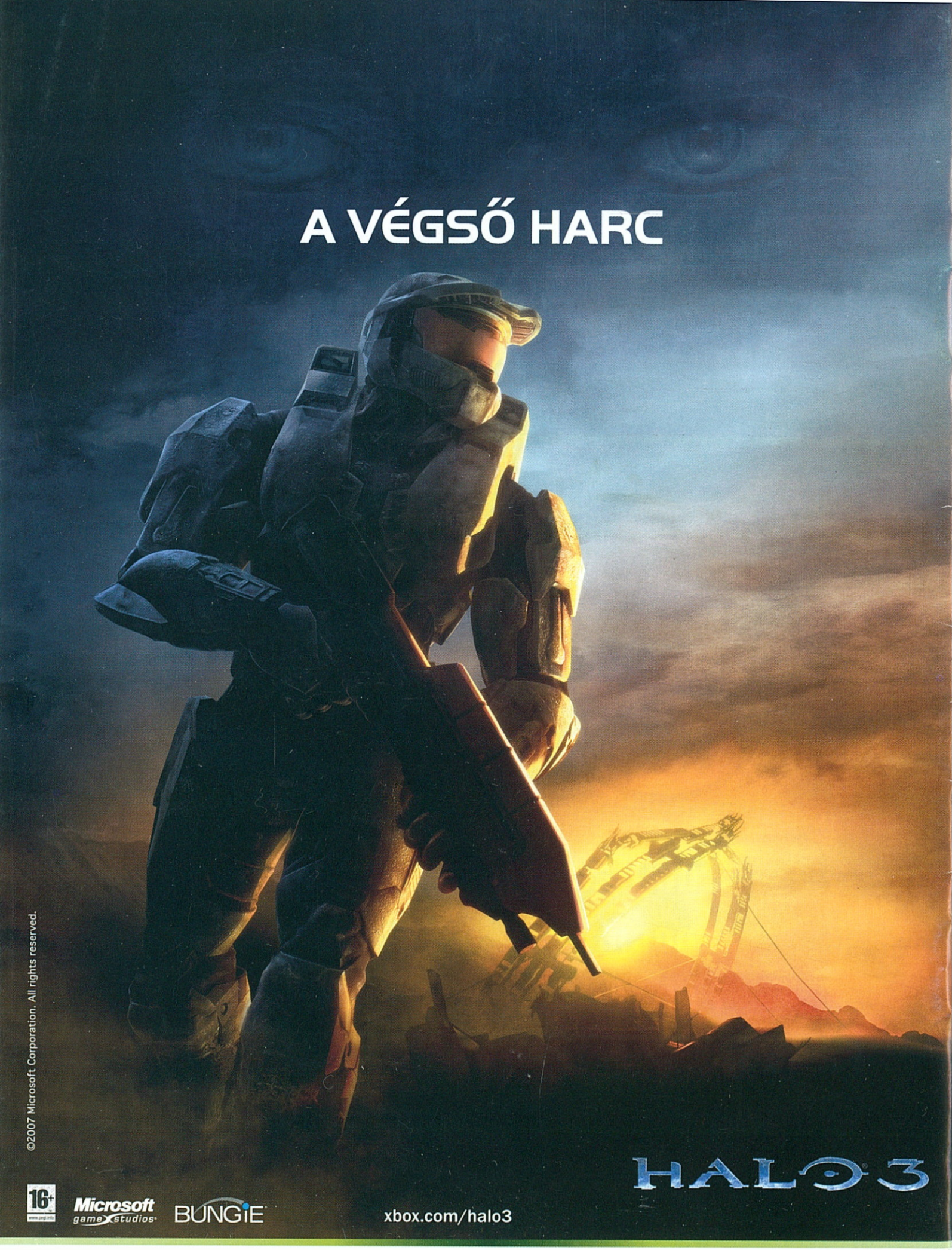




HALO

A NYEREMÉNYEK

2 db Halo 3 lőszeres láda
(speciális Halo 3 kontrollerrel)
1 db Halo 3 normál kiadás
1 db Halo 3 gyűjtői kiadás
1 db Halo 3 Legendary kiadás
2 db Halo 3 Táska
2 db Halo 3 Tárca



Jump in.

XBOX 360